revista digital

Edição 17

ARKADE

www.arkade.com.br

REVIEW

ROCK BAND 3

REVIEW

GOLDENEYE 007

CALL OF DUTY BLACK OPS

ISSN 2175 - 4071

E AINDA:

- PSP: GOW: GHOST OF SPARTA
- X360: FABLE 3
- X360: ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

TESTAMOS O MICROSOFT KINECT!

APOIO

SUA MARCA AQUI!

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura

Editorial

Editor Chefe:
Raphael Castro Cabrera

Equipe Editorial:
Eduardo Mello
Vitor Rossi Castro
Robson Acir Kawiski

Design/Ilustração
Erick Drefahl
Felipe Zimmermann

Redação/Revisão:
Fábio Torres

Colaboradores:
Alan Ignácio
Eduardo Feliz
Yuri Al'Hanati
Loara Feix

Agradecimentos:
Pedro C. Vasconcelos
Luiz Fernando Meireles
Alexo Mello

ISSN 2175 - 4071

A evolução da interface

A palavra interface significa "ponto de comunicação entre dois componentes". No mundo dos games, interface é o que transcreve os comandos do jogador para o jogo, ou seja: os controles. Três tipos de interface realmente me impressionaram nos últimos anos: o Wiimote, revolucionário controle da Nintendo que tinha potencial para ser muitas coisas e no fim das contas pouco foi aproveitado; a tela multi-toque da Apple, onde qualquer toque por mais leve que seja na superfície é detectado com precisão milimétrica; e por último o Kinect, exclusivo sensor de movimentos da Microsoft. O Kinect não é apenas um periférico para gamers, ele representa o começo de uma revolução de interface utilizando o corpo inteiro, seja por movimento ou (finalmente) voz. A tecnologia de detecção do Kinect, apesar de ainda estar bem prematura, abre asas a muitas novas possibilidades de interação homem--máquina (e talvez até homem-homem). Aos gamers ortodoxos, calma! Isto nem de longe significa que os controles convencionais vão morrer. Ainda é só o começo e os desenvolvedores de games vão precisar de muita criatividade para criar novos estilos de jogos que se adaptem à jogabilidade sem um controle. Enquanto isto não acontece, eu ainda fico com o meu teclado e mouse.

Raphael Cabrera

Revista Arkade- Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

ZERO ÁRVORES FORAM CORTADAS PARA A PUBLICAÇÃO DESTA REVISTA.
EMPRESA VERDE - RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE.

SUMÁRIO

Cartas

Variedades

Personagem do mês
Duke Nukem

Bitbox
Microsoft Kinect

Reviews
Call of Duty: Black Ops
Rock Band 3
Star Wars: The Force Unleashed 2
Fable 3
Goldeneye 007
God of War: Ghost of Sparta
Assassin's Creed: Brotherhood

Celular
Osmos

Clássicos
Bionic Commando

Geek Stuff

Networks

Consciência
Dengue

Rock Band 3

Star Wars: The Force Unleashed 2

Fable 3

Call of Duty: Black Ops

Assassin's Creed

Microsoft Kinect

CARTAS

PODCAST

Eu sou um fã assíduo do portal Arkade e da revista Arkade também, uma sugestão que eu tenho é a gravação de um podcast sobre games o Arkade Cast, onde vocês falariam dos games de uma maneira irreverente e nova. Coloco-me a disposição de ajuda caso seja necessário.
Lucas R. S.

Arkade: Lucas, nós já recebemos vários pedidos de leitores para fazermos um podcast, mas a verdade é que não temos tempo para fazer. Estamos trabalhando em novos projetos para 2011, além de uma reformulação completa da revista, o que tem nos deixado bastante ocupados ultimamente. De qualquer forma anotamos a idéia no nosso quadro branco

PEDIDO DE PREVIEWS

Oi pessoal da Arkade, tudo bem? Eu queria saber se vocês podiam fazer um preview de Deus Ex Human Revolution ou de Max Payne 3? **Alessandro S.**

Arkade: Alessandro, nós fizemos um preview de Max Payne 3 na edição 8 da revista. Sobre o novo Deus Ex, planejamos fazer uma matéria sobre ele em breve, então fique ligado.

JOGOS ON DEMAND

Sabem se será possível comprar pela Xbox Live todos os jogos que encontramos à venda em lojas físicas?
Via Formspring

Não. Apesar de existir a "Games on Demand" onde você pode comprar jogos lançados em retail via download, não são todos os títulos que estão disponiveis, alguns chegam a levar quase um ano para entrar na rede e outros nunca entram. Além disso a Live brasileira não vai contar com o Games on Demand em sua primeira versão. O jeito será aguardar da Microsoft algum sistema mais completo para compra digital de games.

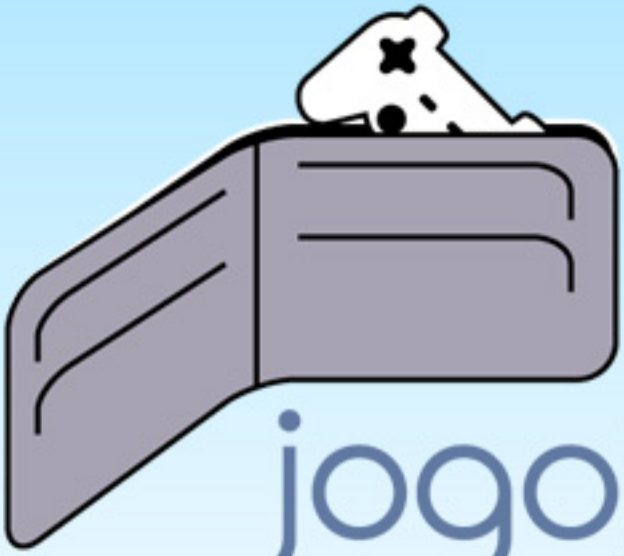
ERRAMOS

Olá pessoal da Arkade, queria dizer que na ultima edição da revista na matéria do Guitar Hero, vocês falam que o Gene Simmons é guitarrista do Kiss, na verdade ele é o baixista, beleza? **Arthur A.**

Arkade: Realmente, Arthur, Gene Simmons é baixista e vocalista do Kiss. Como não somos grandes fãs da banda, acabamos deixando passar. Valeu pela correção.

Envie sua carta para **contato@arkade.com.br**
Pergunte através do Formspring: **formspring.me/RevistaArkade**

A ARKADE APOIA O PROJETO



jogojusto

O projeto Jogo Justo visa diminuir a carga tributária imposta em cima de jogos, consoles e periféricos importados. O objetivo do projeto é que, com a diminuição da carga, o público brasileiro possa ter mais contato com os games e assim a cultura gamer no país possa crescer. Como consequência disto, o mercado nacional irá se desenvolver, além da possibilidade de mais produtoras se instalarem no Brasil, gerando, de forma gradativa, mais empregos e jogos para todos nós.

Saiba mais sobre o projeto clicando aqui:
WWW.JOGOJUSTO.COM.BR

CURIOSIDADE

Sonic The Hedgehog não é apenas o nome do veloz mascote da Sega, mas também de um gene do cromossomo 7 do genoma humano. Pelo menos era, até a comunidade cientifica retirar todos os nomes considerados "engraçados" dos genes.

EASTER EGGS

Na segunda fase de Duke Nukem 3D, vá até a terceira sala e aperte o botão de ação em uma das paredes, a sala de Homer Simpson (Sector 7-G) se abrirá, incluindo até suas famosas rosquinhas.

JOGOS EM FLASH - PC DEFENSE

Jogos em flash no estilo tower-defense são comuns e fáceis de encontrar, mas nenhum deles havia pensado em colocar o PC como o alvo a ser defendido. PC Defense é exatamente isto: você tem que defender o computador de uma onda de vírus diferentes. Para conseguir seu objetivo, você terá ao seu dispor seis tipos diferentes de antivírus: Norton, Noo32, McAfee, Antivir, AVG e Kaspersky. Eles precisarão defender o PC de seis tipos diferentes de vírus, que variam de Spybots até o ILoveYou. Você ainda tem três boosters que causam diferentes efeitos nos inimigos.

CULTURA - A LIGA EXTRAORDINÁRIA (HQ)

Alan Moore é um dos escritores e cartunistas mais respeitados e famosos das HQs, tendo em seu currículo trabalhos como Watchmen e V de Vingança. Um de seus trabalhos mais famosos é A Liga Extraordinária, feito em conjunto com o cartunista Kevin O'Neill, que traz as aventuras de um grupo formado por heróis (e anti-heróis) de histórias como Drácula, Vinte Mil Léguas Submarinas e outros. A história começa em Londres, no ano de 1898. Mina Murray, a reencarnação da amada de Drácula, Allan Quatermain, de As Minas do Rei Salomão, Capitão Nemo, de Vinte Mil Léguas Submarinas, Dr. Henry Jekyll e seu alter-ego Edward Hyde, e Hawley Griffin, de O Homem Invisível, formam a dita Liga Extraordinária, uma equipe formada para deter um terrível problema que pode acabar com toda a Inglaterra. O problema é se eles irão se manter como uma equipe!

A Panini Books relançou os quadrinhos d'A Liga em uma edição de capa dura, que reúne os seis primeiros volumes da história. Além disso, a edição traz ilustrações exclusivas relacionadas à história, o conto Allan e o Véu Dilacerado (tambem de autoria de Alan Moore), as capas originais de cada um dos seis exemplares, além dos roteiros completos escritos por Moore e com esboços de O'Neill dos personagens. Com tantos extras, esta Edição Definitiva de A Liga Extraordinária é um prato cheio para fãs do trabalho de Alan Moore ou fãs de histórias em quadrinhos.

COMPRE ESTE E OUTROS LIVROS NA:

Livrarias Curitiba

Duke Nuke

It's time to kick ass and chew bubble gum... And I'm all out of gum. É por frases como esta e muito mais que Duke Nukem, o machista, egoísta e metido protagonista da série que leva seu nome, é um dos personagens mais famosos e queridos por gamers (homens).

A história de Duke Nukem começou em 1991, com o primeiro jogo da série. Duke era um mercenário contratado pela CIA para enfrentar alienígenas que haviam invadido a Terra. Curiosamente, nos primeiros dois jogos, Duke era um herói calado, cujas únicas falas ocorriam na abertura de Duke Nukem II ("I'm back!") e um grito quando o personagem morria. É no terceiro game, Duke Nukem 3D, que o herói começa a tomar a forma e a personalidade que conhecemos, tornando famosas frases como "I got balls of steel".

Inspirado nos astros de filmes de ação como Dolph Lundgren, Jean Claude Van Damme e Arnold Schwarzenegger, Duke assume uma faceta bem mais machista e falastrona no terceiro jogo - características que se tornam sua marca registrada junto com seus óculos escuros, os quais ele não tira nem durante a noite, e sua pistola Desert Eagle dourada.

Depois de um tempo sumido, o herói mais machista dos videogames promete voltar com tudo em Duke Nukem Forever, projeto que está na geladeira há mais de 13 anos e que finalmente deve sair do papel nas mãos da Gearbox Software.

em

MICROSOFT KINECT

A REVOLUCIONÁRIA CÂMERA DO XBOX 360 JÁ ESTÁ ENTRE NÓS – SERÁ QUE ELA É TUDO QUE A MICROSOFT AFIRMA?

Enquanto a Nintendo dominava o mercado dos jogos sensíveis ao movimento com o Wii e a Sony desenvolvia o PlayStation Move, a Microsoft foi criando uma tecnologia que levaria esta briga a um novo patamar: o famoso Project Natal - hoje conhecido por Kinect, que permitiria aos gamers jogarem sem a necessidade de um controller.

Tudo começou em 2009, na Electronic Entertainment Expo (E3), quando a Microsoft divulgou o primeiro vídeo do então Natal. O trailer mostrava um menino conversando com seu próprio Xbox 360 e desferindo golpes no ar contra um adversário virtual. Em seguida, uma família imitando uma equipe de Fórmula 1: o filho pilotando o carro, o pai trocava os pneus, etc. Basta dizer que, ao final do vídeo, o mundo estava de boca aberta com o que a empresa de Bill Gates prometia.

Logo após o espanto diminuir, os céticos abriram a boca: como que esta tecnologia funcionaria? Como diminuir o delay na

captura e detecção de movimentos se até mesmo um controller com fio tem um atraso na resposta? Além disso, a Microsoft não demonstrou o projeto ao vivo, nem liberou a câmera para testes dos jornalistas - o que aumentou ainda mais as dúvidas e o ceticismo acerca do projeto.

Veio a E3 de 2010 e o Natal novamente era o destaque da Microsoft. Em junho, ele deixou de ser chamado de Natal e ganhou o seu nome oficial - Kinect, uma mistura de kinetic (cinese/movimento) e connect (conectar) - e demonstrações ao vivo que puderam confirmar as dúvidas iniciais que surgiram um ano antes na própria E3. O aparelho realmente contava com um delay notável, que prejudicava bastante a jogabilidade, mas não interferia na reação das pessoas: era incrível ver um game finalmente respondendo aos seus movimentos sem a necessidade de um controller.

TECNOLOGIA

Toda esta revolução promovida pelo Microsoft Kinect traz consigo uma tecnologia inovadora, ainda que relativamente simples. O pessoal do site iFixit desmontou o Kinect e descobriu tudo o que compõe a câmera do Xbox 360, desde sua carcaça até mesmo seu "cérebro".

O Kinect é composto por três câmeras (duas infra-vermelho e uma tradicional, RGB). As câmeras infra-vermelho são utilizadas em conjunto com um diodo transmissor de IV para detectar a profundidade da sala/quarto em que você está jogando, enquanto que a câmera tradicional (de resolução 1600x1200) é utilizada para reconhecer o jogador e seus arredores. Ela é mais próxima de uma webcam (tanto no formato quanto na qualidade das imagens) do que de uma câmera de celular, por exemplo.

O grande destaque da composição do Kinect, no entanto, é o chip Prime Sense PS1080-A2, que permite à câmera captar as imagens, processá-las e transmitir uma imagem com profundidade e cores para o Xbox 360. Resumindo, o chip PS1080-A2 é o que faz o Kinect ser o Kinect. Ele ainda traz 64MB de memória RAM interna.

O aparelho ainda traz quatro microfones - o que surpreendeu por ser um dos primeiros dispositivos a conter um sistema com quatro microfones, pois o comum é ter apenas dois. Ele ainda traz uma ventoinha

Kinect inteiramente desmontado. Foto cedid

a pelo site iFixit

para resfriamento, condizente com a história de problemas da Microsoft com o resfriamento do Xbox 360.

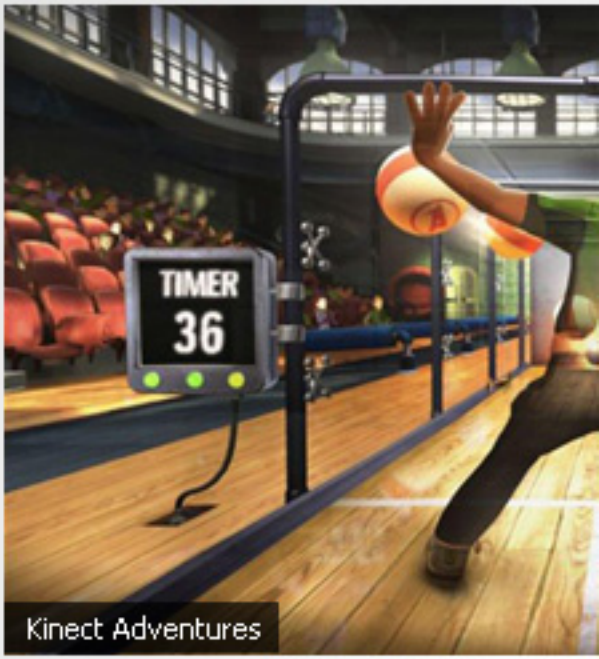
Outra característica do Kinect é a presença de um acelerômetro e um motor, que causa estranheza em uma primeira impressão. Na verdade, o motor faz com que a câmera se mexa na hora de escanear o corpo do jogador, enquanto que o acelerômetro ajuda o motor a ter mais precisão de movimento quando se mexe.

O Microsoft Kinect, apesar de revolucionário, é uma tecnologia ainda um pouco rudimentar, mas de fácil desmontagem. Eventuais consertos do Kinect poderão ser um pouco complicados, tendo em vista que a Microsoft não elaborou um manual de consertos para o periférico. Mesmo assim, já existem relatos de Kinects hackeados e/ou modificados, mostrando que nem mesmo toda a segurança da Microsoft foi suficiente.

NA PRÁTICA

Apesar de todo o ceticismo em volta do Kinect, uma tecnologia como esta só é propriamente entendida se for testada pra valer. Por isso, nós, em parceria com a loja Proximo Games (que vende o aparelho por R$599) conferimos o Kinect, testando dois de seus jogos de lançamento - Joy Ride e Kinect Adventures.

A primeira impressão que o periférico passa é boa. Utilizá-lo no painel do Xbox é um prazer, pois a resposta beira o 1:1, sendo bastante fiel e rápida. No entanto, os comandos por voz ainda parecem ser um pouco falhos, pois o Kinect demorou para reconhecer o que lhe era falado ou então sequer reconhecia.



Kinect Adventures

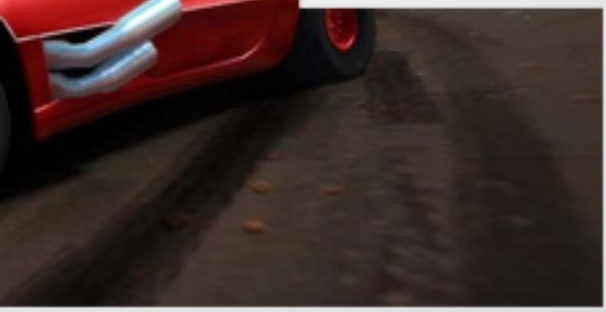
Na hora dos jogos propriamente ditos, porém, a experiência foi outra. O primeiro jogo testado foi Joy Ride, um game de corrida bastante colorido. Apesar de ser um jogo de corrida, curiosamente não se pode jogar sentado, pois o Kinect não consegue identificar os jogadores direito. A resposta do jogo é péssima, demorando um bom tempo para realizar os comandos do jogador - aspecto este que também foi notado em menor escala no game Kinect Adventures.

Joy Ride

Em Adventures, o jogador participa de uma série de minigames no melhor estilo Olimpíadas do Faustão. Feito para ser o Wii Sports do Kinect, Adventures peca porenjoar fácil - em cerca de uma hora

você pode conferir todos os minigames e dar a experiência como encerrada. Mesmo assim, o jogo se mostra um excelente aperitivo para o que o Kinect trará para os games.

Uma crítica levantada é relativa à quantidade de espaço e que é necessário para se aproveitar o Kinect. Mesmo jogando a uma distância de 2 metros da câmera e numa sala de 4 metros de largura, nós ainda encontramos problemas para jogar, principalmente multiplayer. Por isso, é muito mais simples jogar sozinho e alternar os jogadores.



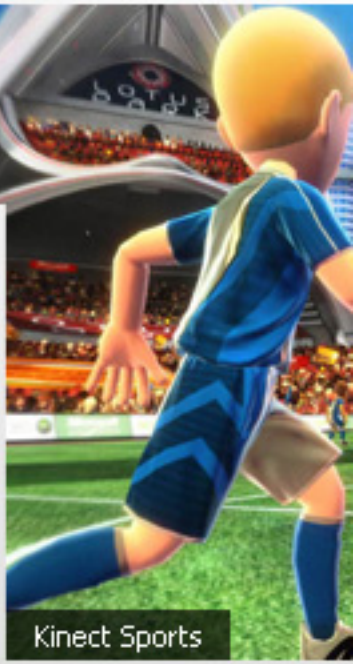
OS JOGOS

A linha de jogos inicial do Kinect é bastante óbvia e um pouco decepcionante. Os destaques são os jogos first-party, tais como Kinect Adventures, Kinect Sports e Kinectimals. Além da linha própria da Microsoft, os principais jogos são Dance Central, da Harmonix (mesma desenvolvedora de Rock Band) e Your Shape: Fitness Evolved, da Ubisoft. Aliás, o Kinect mostra um potencial enorme para jogos de fitness, maior até do que o pioneiro no gênero, o Wii Fit.

A tecnologia do Microsoft Kinect é sensacional, sem dúvidas quanto a isto. O que era visto só em filmes até alguns anos atrás hoje pode acontecer na sua sala de estar. A impressão que fica, entretanto, é que as desenvolvedoras ainda não estavam prontas para o Kinect, pois os jogos ainda pecam em qualidade e variedade. Ainda assim, o potencial está aí. Resta ele ser aproveitado melhor.•

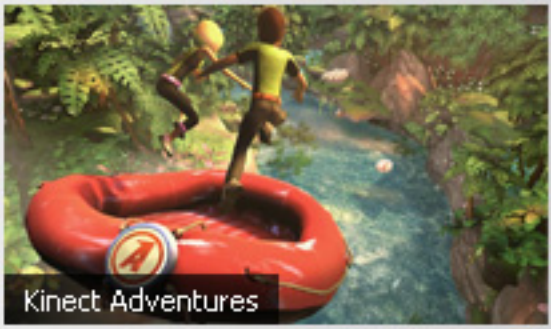
Dance Central

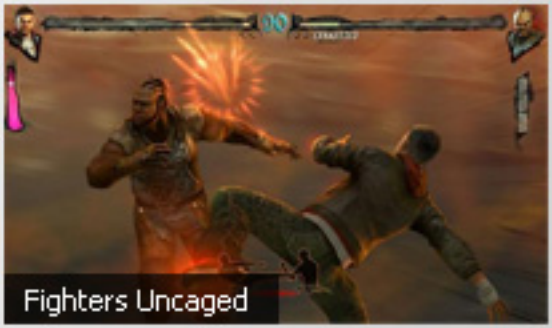
Your Shape: Fitness Evolved

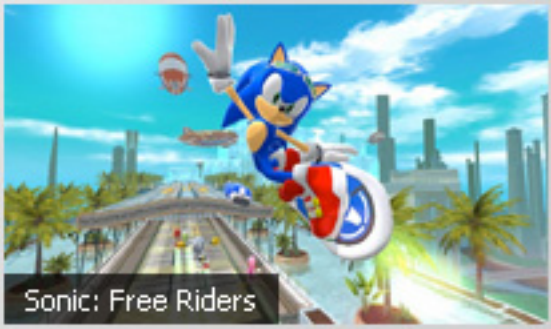

Kinect Sports

Thunderbolt
Linny

Kinectimals


Kinect Adventures


Fighters Uncaged


Sonic: Free Riders

PS3, X360, PC, Wii

CALL OF DUTY BLACK OPS

GUERRA RENOVADA

BLACK OPS REFINA VÁRIOS ASPECTOS DE MODERN WARFARE 2 QUE O FAZEM SER UM DOS MELHORES GAMES DA SÉRIE

Call of Duty é simplesmente a franquia de entretenimento mais rentável atualmente, quebrando recordes e movimentando milhões e milhões de dólares a cada edição lançada. Call of Duty: Black Ops, a mais nova versão da série, não difere da receita, mantendo a boa campanha com o viciante multiplayer competitivo ao mesmo tempo que refina alguns aspectos defeituosos de Modern Warfare 2.

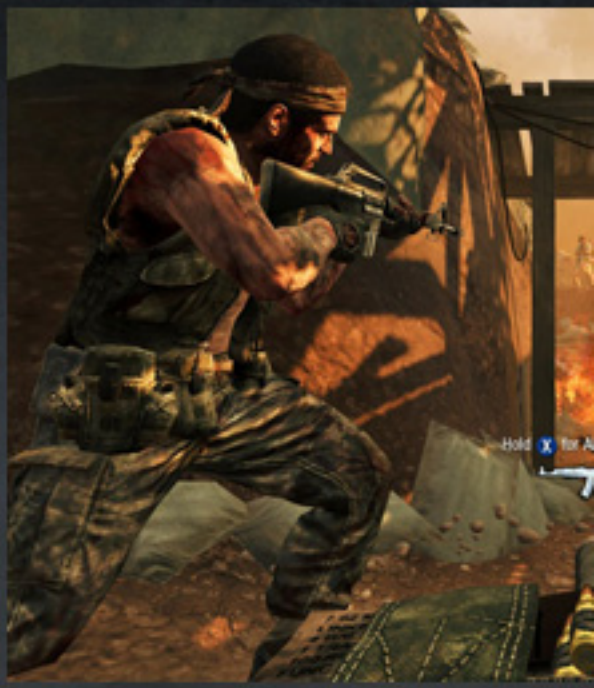
UTY BLACK OPS

FPS, 18 jogadores online

A maior parte da ação de CoD:BO se passa na década de 1960, onde um misterioso grupo interroga o soldado Alex Mason a respeito de suas missões. Cada fase da campanha de Black Ops é, na verdade, uma memória de Mason, o que faz com que o jogo passe por vários países diferentes, como Cuba, Vietnã e Rússia. Por isso, a variedade de fases é bastante grande, o que ajuda a manter o jogo renovado durante as curtas 6 horas de duração da campanha.

A história de Black Ops não traz o roteiro de proporções hollywoodianas de Modern Warfare 2, portanto não espere bombas atômicas e helicópteros em queda livre. No entanto, o jogo traz participações de atores consagrados, como Gary Oldman, Ed Harris e Sam Worthington e o game ainda faz um bom trabalho de amarrar toda a história para o grande final - que é tão surpreendente quanto o de seu antecessor de 2009. Num todo, o enredo deste novo CoD consegue ser o melhor de todos os jogos da série.

Tal qual MW2, Black Ops não desaponta nem um pouco no que se diz a respeito de gráficos e sons. A Treyarch não mediu esforços ao criar cenários diferentes que sejam bonitos e divertidos de jogar. O único problema encontrado é uma série de pequenos bugs e quedas de framerate nos gráficos, principalmente nas versões para PC e PlayStation 3. As dublagens, lideradas pelo trio de atores, são perfeitas, enquanto que a trilha sonora não



podia ser mais bem escolhida: Rolling Stones e Creedence Clearwater Revival, bandas que marcaram os anos 60 e 70.

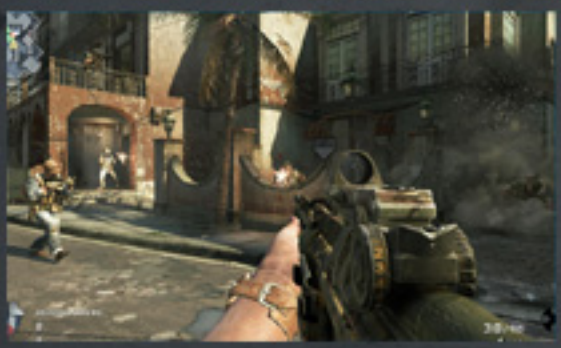
O gameplay não difere em nada do que os jogadores já conhecem de Modern Warfare. Nem mesmo a inteligência artificial melhorou - tanto seus aliados quanto seus adversários são burros até demais, o que prejudica o andamento do jogo. Para compensar a fraca IA, a quantidade de inimigos é absurda, são dezenas e mais dezenas de adversários, o que torna as coisas um pouco cansativas. Além disso, o bom modo Spec-Ops foi sumariamente excluído, o que diminui bastante as opções para quem gosta de jogar sozinho.

CALL OF DUTY
BLACK OPS
Trailer de lançamento
clique em play para assistir

Entretanto, se existe algo que irá manter o jogador vidrado em Black Ops é o multiplayer, o qual está tão ou mais viciante do que em Modern Warfare 1 e 2. Os modos tradicionais - Team Deathmatch, Domination, etc - estão presentes aqui mais uma vez, mas as grandes novidades são os CoD Points e as Wager Matches. Os CoD Points são o "sistema monetário" em vigência no multiplayer de Black Ops: a cada partida ou level evoluído, por exemplo, você é premiado com uma quantia de pontos que depois é trocada por perks, armas ou itens para customizar seu personagem, tais como pintura para o rosto e acessórios para as armas.

Já as Wager Matches funcionam em conjunto com os CoD Points. Antes de cada partida, você aposta uma quantia de pontos: 10, 1.000 ou 10.000, dependendo do seu bolso. Aí, basta escolher um dos diferentes modos de Wager Match e se divertir. O pote total é dividido entre os três primeiros jogadores, sendo que o restante fica de mãos abanando. Entre os modos mais divertidos estão o Gun Game, onde você recebe uma arma nova a cada kill (ganha quem pegar as 20 armas primeiro), e o One in the Chamber, onde cada jogador tem uma pistola com uma bala, uma faca e três vidas.

Para expandir as possibilidades de conseguir CoD Points, a Treyarch incluiu "contratos". Você paga uma determinada quantia de pontos, recebe um objetivo e um período de tempo para cumprir o



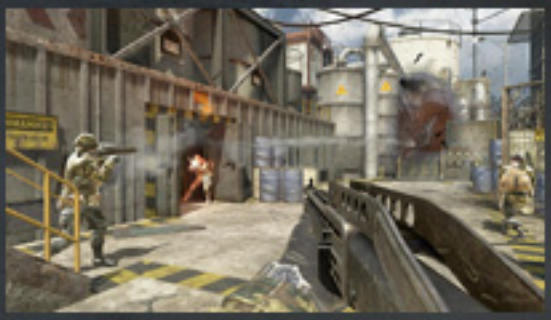
objetivo. Caso você cumpra o que lhe foi mandado, você é premiado com uma generosa quantia de pontos. No entanto, a possibilidade de entrar em uma partida já em andamento prejudica sua capacidade de completar os contratos, então fica a esperança que eles sejam levemente modificados com algum patch.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Um modo de jogo que retorna em Black Ops é o famoso Modo Zumbi de Call of Duty: World at War (o último jogo da série a ser desenvolvido pela Treyarch). É possível jogar em até quatro jogadores online cooperativamente e dois localmente. Este modo é um dos mais divertidos de se jogar com os amigos pois, não bastasse vocês estarem enfrentando mortos-vivos, você estará na pele de um dentre quatro personalidades políticas dos anos 60 e 70 cujos nomes não revelaremos para não estragar a surpresa.

A Treyarch ainda trouxe duas novidades, uma para novatos e outra para todo tipo de jogador. A primeira trata-se do Combat Training, onde jogadores mais novatos podem disputar partidas "multiplayer" contra bots cujos níveis podem ser alterados de acordo com a habilidade do jogador. A outra inovação é o Theater, que permite que você reveja quantas vezes você quiser as partidas que ganhou e/ou perdeu no multiplayer. Parece um pouco entediante, mas é bom para não só aprender com seus erros como também relembrar os acertos e kills bizarras.

Call of Duty: Black Ops é o que se espera de uma sequência de um grande jogo: ele não inova, nem difere muito, mas arruma os defeitos de Modern Warfare 2. Mesmo com alguns detalhes vitais o segurando (já está mais do que na hora de melhorar a IA), Black Ops certamente será um dos jogos mais jogados pelos gamers nos próximos meses (ou pelo menos até o lançamento de Modern Warfare 3).•



Avaliação

Gráficos	★★★★½
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★★

Nota Final: 90

TORNE-SE UM PROFISSIONAL 100%

100%

ATUALIZADO
SATISFEITO
REQUISITADO
NOVO

A COMUNIDADE LUCIANO AUGUSTO TEM COMO OBJETIVO TRAZER PARA VOCÊ CURSOS DE DESIGN E TECNOLOGIA COM CONTEÚDO ATUALIZADO E SUPORTE 24H NO FÓRUM PARA QUE VOCÊ TENHA APOIO SEMPRE QUE PRECISE.

NOSSOS CURSOS:

DESIGN:
- WEB DESIGN E STYLE
- INK (PINTURA DIGITAL)
- DESENHO (APRENDA A DESENHAR)
- PHOTOSHOP CS5
- ILLUSTRATOR CS5
- FLASH CS5
- INDESIGN CS5
- COREL DRAW X3
- ANIMAÇÃO 2D (TOOM BOOM)
- GAMES (APRENDA A CRIAR GAMES)

WEB DEVELOP:
- DREAMWEAVER CS5
- HTML 5
- PAPERVISION 3D
- FLEX E AIR
- JOOMLA
- ASP.NET
- JOBS (PORTFOLIO ON-LINE)

MOTION:
- AFTER EFFECTS CS5
- PREMIERE CS5
- COMBUSTION
- FINAL CUT

3D:
- 3D STUDIO MAX E MAYA
- AUTOCAD 2D E 3D
- BLENDER
- UNITY 3D
- VRAY
- VUE 8
- SKETCHUP
- XSI
- ZBRUSH

*GRÁTIS:
- CAMTASIA
- CURRÍCULO
- INGLÊS TÉCNICO
- VBLOGS

* TREINAMENTOS GRATUITOS OFERECIDO A SOMENTE MEMBROS DA COMUNIDADE

ACESSE AGORA: WWW.LUCIANOAUGUSTO.COM.BR E ENCONTRE INFORMAÇÕES COMPLETAS SOBRE TODOS OS NOSSOS CURSOS, ASSISTA VIDEO-AULAS DEMONSTRATIVAS E GARANTA DESDE JÁ O SEU ESPAÇO E SUCESSO NO MERCADO DE TRABALHO!

LUCIANO AUGUSTO
TREINAMENTOS PROFISSIONAIS

PS3, X360, Wii

ROCK BAND 3

PROS E CONTRAS

NOVO PRO MODE REPLICA COM PERFEIÇÃO A REALIDADE DE TOCAR UMA GUITARRA, MAS É DIFÍCIL E CARO

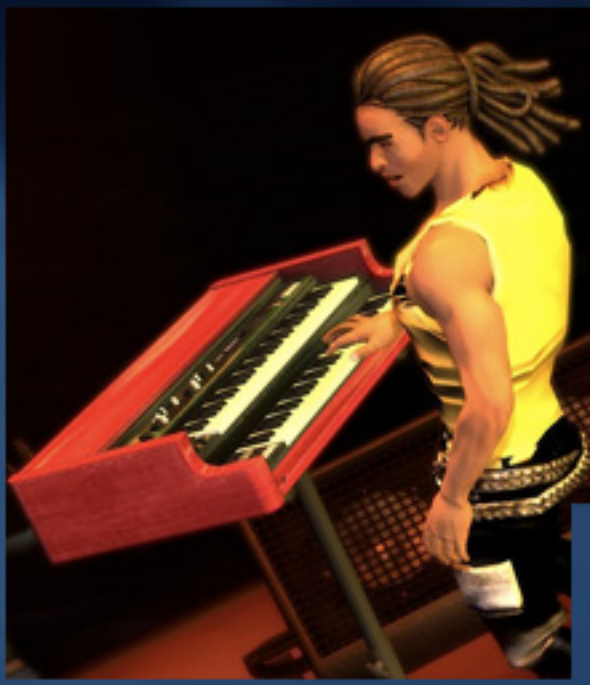
O gênero de jogos de ritmo vem se mostrando cada vez mais saturado, com suas duas principais franquias, Guitar Hero e Rock Band, buscando novas formas de atrair e manter os fãs. Guitar Hero: Warriors of Rock tentou agradar todo mundo com um setlist variado e fragmentado. E Rock Band? A criação da Harmonix e da MTV Games quer que você aprenda guitarra, bateria e teclado - literalmente falando.

A grande novidade de Rock Band 3 é, sem dúvidas, o Pro Mode, que promete replicar no jogo como seria tocar uma guitarra, baixo, bateria ou teclado (o novo instrumento) como um profissional. Por isso, todas as 83 músicas trazem dois modos: um sendo o modo tradicional que conhecemos, com cinco botões coloridos, e outro sendo o profissional, cuja guitarra conta com 102 botões(!!) que correspondem às cordas e notas.

ROCK BAND 3

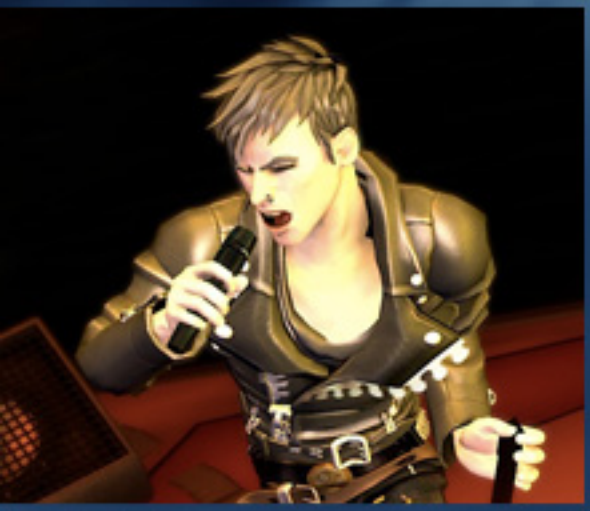
Musical, 7 jogadores

Se não bastasse o número de botões elevado, o Pro Mode é muito difícil. Mesmo no treino, qualquer falha é punida severamente e é necessário ser praticamente impecável para poder passar pelas músicas no modo profissional. Existe apenas um meio quase certeiro de se dar bem no Pro Guitar ou Pro Keyboard: ignore que você esteja jogando um videogame e imagine que está tocando guitarra ou teclado de verdade. Deste jeito, você vai aprendendo não a jogar e sim a tocar o instrumento - e, para quem não sabe, a sensação de aprender guitarra jogando Rock Band 3 é muito divertida.



Além disso, o Pro Mode custa caro para o bolso do gamer. O teclado custa 80 dólares sozinho ou 130 dólares junto com o jogo. Já a guitarra Pro custa, sozinha, 150 dólares. Mais o preço do jogo, que é em média 60 dólares, já temos o suficiente para comprar uma Fender de verdade. Se pensarmos que ainda será lançada uma guitarra de cordas compatível com o jogo (e que deve ser ainda mais cara), fica mais barato comprar uma guitarra de verdade e ir ter aulas para aprender a tocar o instrumento de verdade.

Caso você não opte pelo Pro Mode, o que você terá então é mais uma expansão de Rock Band no estilo que todos conhecemos. A grande novidade fora do Pro Mode é o modo carreira. Não existe mais o mapa mundi que ia sendo desbravado pelo(s) jogador(es). Agora, todo o modo funciona como uma carreira propriamente dita: seu grupo começa com shows pequenos e com



uma van. Conforme você vai completando desafios, a sua situação melhora, com grandes concertos e até mesmo um jato para levá-los de um show para outro.

A playlist de Rock Band 3 traz 83 músicas inéditas, sendo que destas, 63 possuem teclado ou piano. Por isso, existem algumas escolhas curiosas de músicas, como Amy Winehouse, Warren Zevon e Elton John. Nada contra estes artistas, mas vê-los em um jogo chamado Rock Band é, no mínimo, inusitado. Outra novidade é que o vocal de três pessoas inserido em The Beatles: Rock Band volta em RB3, fazendo desde já com que Bohemian Rhapsody, do Queen, seja uma das músicas mais divertidas de jogar.

Rock Band 3 é uma grande adição para a biblioteca de jogos de ritmo, mas seu potencial total só é atingido se o gamer tiver uma bela grana sobrando (e espaço no armário para mais instrumentos de plástico). Caso contrário, ainda assim vale a pena conferir as músicas novas e o novo modo carreira de Rock Band 3.•

Avaliação

Gráficos	★★★★½
Gameplay	★★★★★
Diversão	★★★★★
Audio	★★★★½

Nota Final: 92

REVIEW

PS3, X360, Wii, PC

Ação, 4 jogadores

FALTOU FORÇA

NOVO GAME DE STAR WARS NÃO FAZ JUS AO PRIMEIRO JOGO, TRAZENDO BONS GRÁFICOS MAS HISTÓRIA FRACA

O primeiro The Force Unleashed foi muito elogiado por trazer uma boa jogabilidade aliada a uma história interessante e envolvente. Por isso, quando surgiu o anúncio de Star Wars: The Force Unleashed 2, fãs da saga dos Jedi já ficaram em alerta por mais um jogo de qualidade da LucasArts. Infelizmente, não é isto que temos desta vez.

Se a história foi um dos pontos positivos do primeiro Force Unleashed, não se pode dizer o mesmo da sequência. Tudo começa em Kamino, planeta famoso por ser a origem dos clones. Darth Vader está conversando com um suposto clone de Starkiller - sim, do protagonista do primeiro game. Starkiller então começa a ter dúvidas se é mesmo um clone ou não e acaba fugindo de Kamino, indo atrás de Juno Eclipse, sua parceira do primeiro jogo.

Como fica claro, a história parece ter sido bolada apenas para dar uma desculpa de uma sequência. Ao contrário do enredo do primeiro jogo - que preenchia uma lacuna no cânon de Star Wars - nenhuma informação nova ou interessante é

revelada em TFU2. Além disso, aparições de favoritos dos fãs como Yoda e Boba Fett não passam disso: meras aparições. O próprio Darth Vader passa um bom tempo do jogo sumido. Como já deu pra perceber, os roteiristas não foram felizes desta vez.

Por um outro lado, os gráficos de The Force Unleashed 2 estão muito melhores se comparados aos do primeiro jogo. Cada personagem está eximiamente modelado, beirando o realismo, enquanto que os cenários são lindos, bastante coloridos e vastos. Um detalhe interessante adicionado em TFU2 é desmembramento de inimigos - cada golpe com o sabre de luz irá cortar um membro dos inimigos, dando muito mais realismo ao jogo.

A jogabilidade, por sua vez, tem seus altos e baixos. Starkiller já inicia com boa parte dos poderes obtidos no primeiro jogo, o que torna a customização e evolução de poderes um pouco secundária. No entanto, o sistema de combos foi melhorado, com algumas novas combinações e alguns poderes inéditos para o Jedi/Sith. Porém, o sistema de combate se torna repetitivo, o que cansa mesmo levando em conta que o jogo pode ser fechado em apenas 6 horas na dificuldade normal.

A versão para Nintendo Wii merece destaque. Apesar dos gráficos um pouco piores que os do PlayStation 3 e Xbox 360, os controles da versão nintendista são superiores, pois não apelam para o waggle-motion e parecem ser mais naturais. Além disso, jogadores do Wii poderão curtir um modo multiplayer exclusivo, único para a versão, que coloca quatro jogadores ao mesmo tempo numa arena para duelarem no melhor estilo Super Smash Bros. São oito personagens diferentes, incluindo Starkiller, Vader, Rahm Kota e Maris Brood, Jedi que aparece no primeiro jogo.

Apesar do potencial, Star Wars: The Force Unleashed 2 deixa a desejar em alguns aspectos, tais como a jogabilidade repetitiva e a história pouco inspirada. Se você possui um Wii, vale a pena conferir o jogo nem que seja apenas pelo modo multiplayer, que pode não ser um substituto de SSB Brawl, mas é uma opção divertida para uma tarde com os amigos.•

Avaliação

Gráficos	★★★★½
Gameplay	★★★☆☆
Diversão	★★★½☆
Audio	★★★★☆

Nota Final: 75

X360

FABLE III

FÁBULA POLÍTICA

NOVO GAME DA LIONHEAD TRAZ UM VIÉS MAIS POLÍTICO E UM ESTILO DE RPG BASTANTE DIFERENTE DO TRADICIONAL

Por via de regra, espera-se que todas as sequências sejam melhores e mais refinadas que os antecessores. Isto nem sempre é verdade, mas volta e meia surge uma continuação que consegue melhorar e elevar o nível. Fable III, RPG desenvolvido pela Lionhead Studios e publicado pela Microsoft, se encaixa nesta segunda categoria, refinando aspectos-chave de Fable II ainda que esbarrando em alguns defeitos.

O jogo se passa 50 anos após Fable II, onde o filho mais velho do protagonista do jogo anterior assumiu o trono de Albion. No entanto, ao contrário do pai, o novo rei é cruel e explora seus súditos como bem entende. É aí que entra o jogador, que é o irmão mais novo (ou irmã mais nova) do rei. Seu principal objetivo é conquistar seguidores, formando um exército e aumentando seu poder até você conseguir destronar seu irmão.

Apesar da história meio faz-de-conta, Fable III segue um estilo muito parecido com o de seu antecessor. Você enfrenta inimigos, participa de quests, busca e coleciona itens e artefatos e explora um mundo aberto e livre que é repleto de humor britânico - humor este, aliás, que deixa o jogo um pouco confuso, pois às vezes parece ser forçado no meio da história (roupa de galinha, Lionhead? Sério?). O que torna Fable III atraente mesmo é seu aspecto político, pois, afinal de contas, você está procurando destronar seu próprio irmão e é nesta sua

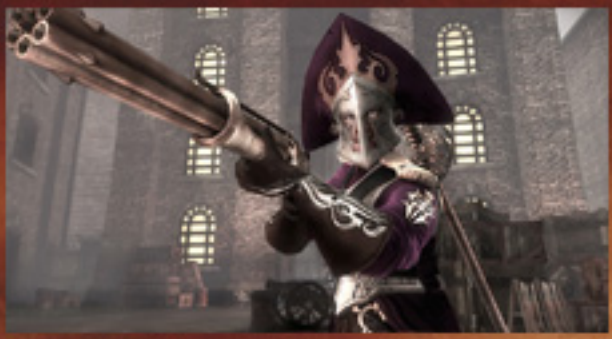
FABLE 3

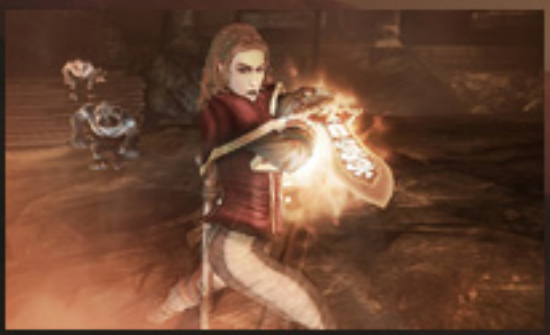
RPG, 2 jogadores online

campanha que você vai liberando itens, ações, armas e poderes novos. Além disso, é necessário fazer promessas, acordos que depois serão cobrados de você.

Fable III, no entanto, possui um problema claro: apesar de você ter a opção de ser bom ou mau, não existem grandes penalidades para quem opta ser maldoso e o jogo em si inclina a pessoa a seguir o caminho do bem. Por exemplo, uma das primeiras missões do jogo oferece ao jogador a oportunidade de matar ou não diversas galinhas. Caso você opte por deixá-las viver, você poderá apostar em corridas de galinhas depois. Mas mesmo que você as mate, as corridas estarão lá depois.

Neste novo Fable, praticamente não existem menus e não há um Player-HUD mostrando barra de energia, de magia, etc. Alguns aspectos tradicionais de RPGs como evolução por níveis e skill trees ficaram de fora também - mas esta cara mais de jogo de ação funciona em Fable III. A cada batalha o jogador vai ganhando guild points, que são utilizados para evoluírem as armas e magias do jogador. Conforme elas evoluem, as armas vão ganhando aspectos diferentes. Se você usa muitas magias, sua pistola pode ganhar a decoração de runas, ou então sua espada pode receber uma empunhadura mais trabalhada. Isto não afeta o gameplay pra valer, mas é um bom detalhe visual.





Por sinal, o visual de Fable III é incrível. Albion agora se encontra no meio da revolução industrial, portanto ela está muito diferente do que você viu em Fable I e II - e é um deleite ver Albion mudando a cada ação sua graças aos belíssimos gráficos e estilo visual único. No entanto, é justamente nos gráficos que se encontram diversos pequenos bugs, como animações truncadas e falhas em texturas. O som de Fable III também é bom, mas algumas dublagens pecam pela falta de inspiração de seus dubladores.

Em suma, Fable III busca se destacar da trilogia por ser o mais diferente dos RPGs tradicionais, o que pode agradar ou não os jogadores. Algumas escolhas dos desenvolvedores como o humor forçado e a quase limitação do jogador ao caminho do bem prejudicam um pouco a experiência, mas nada que tire o brilho deste que é um dos melhores jogos exclusivos para o Xbox 360.·

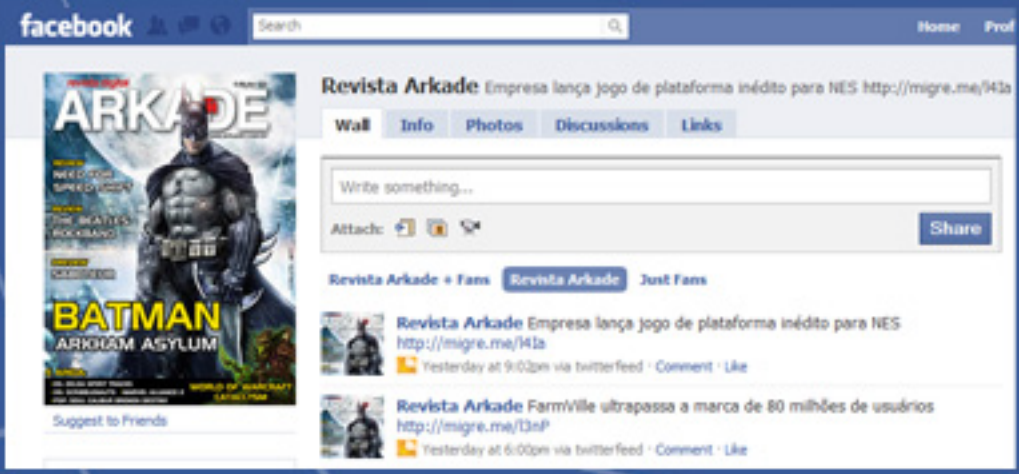
Avaliação

Gráficos	★★★½
Gameplay	★★★★
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★½

Nota Final: 83

ADICIONE A ARKADE TAMBÉM NO

facebook



CLIQUE PARA ACESSAR

ARKADE

Wii

UPDATE MERECIDO

NOVA VERSÃO DE GOLDENEYE ATUALIZA GADGETS, ARMAS E ELENCO DO CLÁSSICO DO NINTENDO 64

Uma das tendências mais gritantes dos últimos tempos na indústria de entretenimento são os remakes. Os que têm tido sucesso resgatam elementos de obras originais mas mesclam e atualizam outros aspectos para tornar as novas versões familiares ao público atual. GoldenEye 007 para Wii e DS segue este estilo, o que lhe convém muito bem.

A nova versão busca se manter fiel ao jogo e filme originais, mas não sem trazer algumas mudanças bastante necessárias. A principal de todas é a substituição de Pierce Brosnan, ator que interpretou Bond no filme e no game do Nintendo 64, por Daniel Craig, o atual intérprete do espião. Além disso, as armas, veículos e gadgets de 007 ganharam um merecido update - o reloginho multifuncional de Bond, por exemplo, foi trocado por um smartphone modernoso.

Não bastasse os elementos visuais, o jogo todo foi modificado para ser similar ao estilo do Bond de Craig (que é notoriamente mais truculento e violento que os anteriores). Por isso, o game não é somente uma atualização visual como também de estilo. Não são poucas as sequências onde o jogador pode sair atirando como bem entende nos inimigos, sem se preocupar com discrição. Por outro lado, GoldenEye 007 traz várias sequências onde é necessário ficar em silêncio e ser cuidadoso - o que gera uma mistura interessante, que evita que o game se torne cansativo e repetitivo ao longo das suas 10 horas de duração no modo campanha.

GOLDENEYE 007

FPS, 8 jogadores online

Outro aspecto interessante do principal modo de jogo é que ele muda de acordo com a dificuldade selecionada. Quanto maior o grau de dificuldade, mais objetivos aparecerão para o jogador cumprir, fazendo com que salas que você sequer sabia que existiam se tornem partes integrais da trama. Isto não só dá uma ideia do trabalho que a Eurocom e a Activision colocaram neste game, como também eleva o fator replay de GoldenEye consideravelmente.

Falar em fator replay de GoldenEye sem falar de multiplayer é um ultraje e, para a sorte dos gamers e saudosistas, este modo de jogo se mantém de alto nível. A principal novidade neste quesito é a inclusão do multiplayer online, que suporta até 8 jogadores simultaneamente. Os controles precisos e o design de fases faz com que seja muito divertido atirar em estranhos, mas ele não é perfeito: não existe suporte ao Wii Voice e nenhum personagem característico está disponível - são 4 oficiais do MI6 contra 4 terroristas russos.

No multiplayer offline, no entanto, vários personagens da série 007 estão disponíveis, como Oddjob, Barão Samedi, Jaws e, é claro, James Bond. No offline, você pode ligar ou desligar uma série de modificadores, como encolher todos os personagens ou fazer com que os jogadores explodam ao menor contato. Porém, não existem bots para completar os cenários (sempre são apenas os 4 jogadores) e o

multiplayer offline sofre de quedas de framerate que não são encontradas sequer no online.

GoldenEye 007 marcou época do Nintendo 64 e a sua atualização-remake para Wii e DS certamente irá agradar os saudosistas enquanto angaria mais fãs para este clássico, sem apelar para o saudosismo ou para a nostalgia. Apesar de algumas falhas que podiam ser evitadas, o novo GoldenEye é um dos melhores FPS's para o console da Nintendo, além de ser um dos melhores games para o Wii neste ano.·

Avaliação

Gráficos	★★★★½
Gameplay	★★★★★
Diversão	★★★★★
Audio	★★★★½

Nota Final: 92

PSP

FANTASMAS DO PASSADO

GHOST OF SPARTA NÃO FOGE DA FÓRMULA DA SÉRIE, MAS REVELA FATOS IMPORTANTES SOBRE O PASSADO DE KRATOS

No primeiro semestre, a trilogia God of War foi encerrada no PlayStation 3 com uma verdadeira obra prima. No entanto, muitas questões sobre o passado de Kratos continuavam sem respostas. Para sanar algumas destas dúvidas, a Ready At Dawn e a Sony lançaram God of War: Ghost of Sparta, game exclusivo para o PSP.

Ghost of Sparta se passa entre o primeiro e o segundo jogos da trilogia e traz Kratos - agora imortal por ser o novo Deus da Guerra - atrás dos segredos de seu passado, principalmente sobre sua mãe Callisto e seu irmão Deimos, que foi sequestrado por Thanatos, Deus da Morte. O motivo é que, mesmo após se tornar imortal, Kratos continua sofrendo com pesadelos e alucinações a respeito de seu passado. Mesmo contra o conselho de Atena, ele começa a buscar mais informações sobre sua infância, o que o leva até o Templo de Poseidon, em Atlantis, e posteriormente para sua cidade natal de Esparta.

O jogo não difere muito da fórmula consagrada de GoW: ande pelos cenários, mate tudo que se mexer em sua volta, resolva alguns puzzles, passe pelo bizarro, porém obrigatório minigame de sexo e enfrente os deuses do Olimpo e seus monstros estranhos. As novidades estão na nova arma secundária - o conjunto de escudo e lança chamado Arms of Sparta - e nas duas novas magias - Scourge of Erinys e Eye of Atlantis. As tradicionais Blades of

GOD OF W GHOST OF SPARTA

Ação, 1 jogador

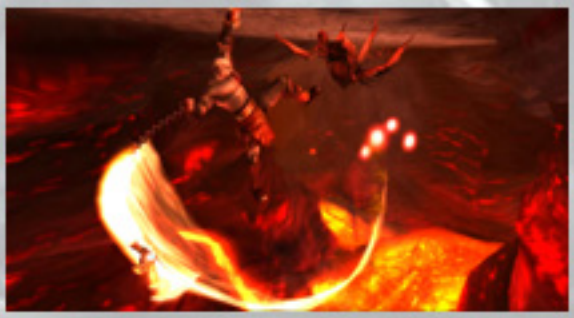
Athena ganharam a habilidade Thera's Bane, que faz com que as espadas peguem fogo durante a luta, aumentando consideravelmente o poder de fogo.

Graficamente, Ghost of Sparta é excelente, sendo melhor até mesmo que muitos jogos lançados para o PlayStation 2. Se o trabalho em Chains of Olympus (outro game para PSP da série) já era bom, desta vez ele foi superado. Além disso, as vozes e animações estão perfeitas, o que apenas melhora o resultado final de Ghost of Sparta. As telas de loading são poucas, mas mesmo as que existem não interferem no ritmo do jogo.

O grande mérito do novo game, no entanto, não é o gameplay ou os aspectos técnicos e sim a profundidade dada pela Ready At Dawn para Kratos. Desta vez, nós sabemos um pouco mais sobre a origem de sua raiva e vemos que ele não é apenas um personagem unidimensional. É possível notar arrependimento e até mesmo compaixão em Kratos quando ele agradece soldados espartanos que o ajudaram na batalha.

God of War: Ghost of Sparta não é perfeito: não inova e traz fracos puzzles, mas é um belo complemento à história de Kratos em sua busca por vingança. Fãs da série devem jogar o game, nem que seja para conhecer um pouco de Deimos e sua relação com Kratos. Mas não se engane, este é um verdadeiro jogo God of War que não decepcionará nenhum fã.•

GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA



Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★½

Nota Final: 92

PS3, X360

Ação, 8 jogadores online

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

ASSASSINATO MÚLTIPLO

TRAZENDO MULTIPLAYER PELA PRIMEIRA VEZ, BROTHERHOOD EXPANDE A HISTÓRIA E A JOGABILIDADE DA SÉRIE

Assassin's Creed vem aos poucos se tornando uma série favorita de muitos gamers, misturando ação, plataforma e stealth com um estilo gráfico único. Em Assassin's Creed: Brotherhood, a Ubisoft faz pouco para evoluir a série, mas o que faz é feito com primazia, trazendo novidades como os assassinos recrutas e o multiplayer.

Brotherhood se passa logo em seguida aos eventos de ACII. O jogador novamente encarna Desmond Miles e seu ancestral Ezio Auditore. Desta vez, Ezio enfrenta Cesare Borgia, irmão de Rodrigo (vilão do jogo anterior), que roubou a Maçã do Éden e com isto colocou Roma sobre sua tirania. Cabe agora a Ezio derrotar Cesare e o clã dos Borgia e restaurar a paz na capital italiana.

Grande parte da ação se passa em Roma. Ela é dividida em 12 distritos e cada um é comandado por uma Torre dos Borgia. Enquanto a Torre estiver de pé, lojas estarão fechadas para Ezio e o número de guardas será maior - o que faz com que o foco inicial esteja nas Torres e em seus Capitães. Basta matar o Capitão e queimar a Torre para o distrito ser liberado, permitindo que as pessoas o ajudem e que as coisas fiquem um pouco

mais fáceis para realizar as missões - missões estas que são muito parecidas com as de ACII, o que torna a campanha repetitiva para os veteranos da série.

A cada distrito recuperado, é liberado uma "vaga" para um recruta. Existem pessoas dentro de cada distrito marcadas para serem recrutas de Ezio. Ao encontrá-las, elas iniciam seu treinamento para serem ajudantes do assassino, que começa assim a formar sua própria irmandade de matadores. Uma vez treinados, os recrutas podem ser convocadas por Ezio para ajudá-lo nas missões - o que torna a vida dos jogadores bem mais fácil no decorrer das mais de 20 horas de jogo. Além disso, os outros assassinos podem realizar missões a parte ao redor da Europa. Quanto mais difícil a missão, mais XP e dinheiro ele receberá, mas cuidado: eles podem sim morrer nestas missões alternativas (mas você não deve perder mais do que um ou dois desta forma).

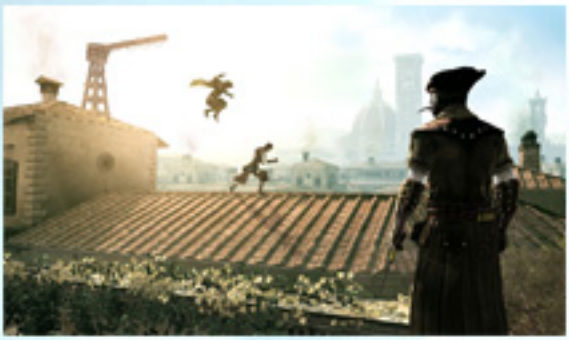
Além dos recrutas, outros elementos deixaram o novo AC mais fácil: a inclusão da besta tornou mais prático matar guardas, uma vez que basta ficar num telhado vizinho, mirar bem e matar os inimigos. Outro aspecto que diminuiu a dificuldade de Brotherhood é o nível dos itens que os guardas deixam para trás após mortos: ficou muito mais comum encontrar remédios, flechas, venenos e outros itens que antes eram raros e difíceis de se achar. Os cavalos agora também ganharam mais liberdade,

podendo transitar por quase toda Roma. Um aspecto divertido é emparelhar seu cavalo com o de seu alvo, trocar de cavalo e executar o assassinato.

Como já é tradição na série Assassin's Creed, o novo game traz cenários belíssimos, coloridos e cheios de estilo e é necessário destacar o belíssimo trabalho da Ubisoft ao recriar a cidade de Roma. Até mesmo as poucas partes que se passam em 2012 são bem desenhadas. O áudio mais uma vez é destaque, principalmente por causa das excelentes dublagens. Escutar uma conversa entre Cesare e sua irmã Lucrezia, por exemplo, dá arrepios, pois as interpretações passam bem o aspecto maligno dos irmãos Borgia.

A grande novidade, no entanto, é o multiplayer, que traz um fôlego novo para o gênero. O objetivo em cada modo é o mesmo: localizar seu alvo e matá-lo. O problema é que os cenários são repletos de NPC's (permitindo que o alvo se misture com o povo) e seu radar apenas localiza a região onde seu alvo está. Mate a pessoa errada e adeus vitória. São quatro modos diferentes: Wanted e Advance Wanted são o famoso todos-contra-todos, sendo que o segundo possui regras diferentes. Alliance divide os jogadores em pares e Manhunt coloca uma equipe como caçadora e outra como caça.

Assassin's Creed: Brotherhood é, na verdade, uma expansão do segundo jogo, mas não é uma terceira parte propriamente dita. São muitas as semelhanças com ACII, mas as novidades inseridas foram muito bem desenvolvidas - principalmente o multiplayer, que é divertido, inovador e viciante. Brotherhood é feito para fãs da série, mas mesmo que você não seja um fanático pela saga de Desmond Miles e o mecanismo Animus, vale dar aquela conferida.•



ASSASSIN'S CR ERHOOD

Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★★
Audio	★★★★★

Nota Final: 88

O Greenpeace está de olho.
Colabore com o Greenpeace
e vamos juntos cuidar do planeta.

TEM GREENPEACE NO SEU DIA.

A mudança climática já começou: verões mais quentes, chuvas mais fortes, nevascas. Mas quando a mudança de hábitos e de atitudes vai começar? O Greenpeace trabalha todos os dias para mostrar que é possível crescer sem prejudicar o planeta e ainda reduzir a emissão de gases do efeito estufa. Não dá mais tempo de esperar.

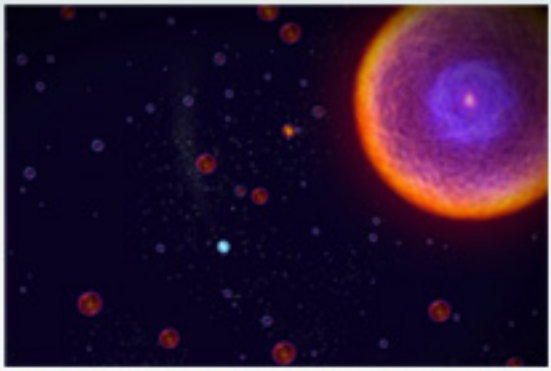
GREENPEACE
www.greenpeace.org.br

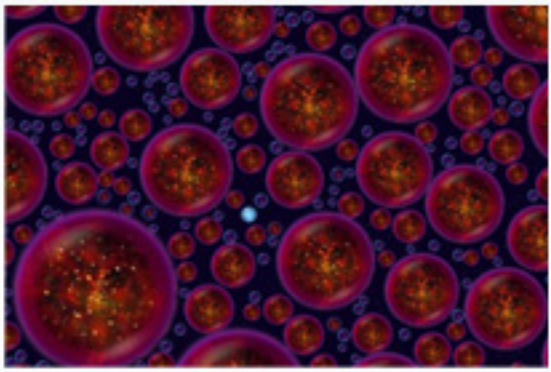
Osmos

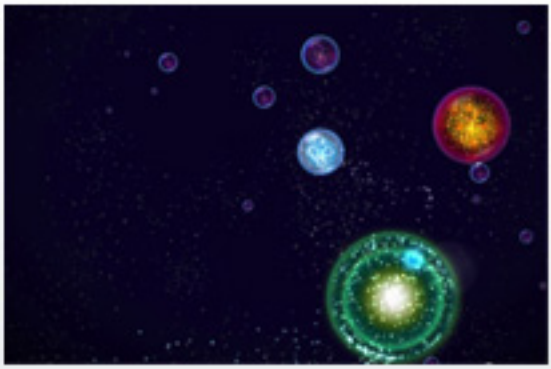
Quem utiliza o celular para jogar games sabe que puzzles são um gênero muito bem vindo, principalmente se eles forem criativos. Pois este é o caso de Osmos, jogo para iPhone desenvolvido e publicado pela Hemisphere Games.

Osmos é bastante fácil de entender: você controla uma bolha e tem que absorver outras bolhas menores enquanto tenta escapar de outras bolhas maiores. Para isso, você precisa se deslocar, dando pequenos toques no lado contrário ao que você quer ir. Conforme você se desloca, você vai diminuindo de tamanho, deixando para trás pequenas bolhinhas que depois podem ser reabsorvidas. Quanto maior for o tamanho da sua bolha, mais lenta ela será e seus movimentos terão que ser mais bem pensados.

É quando sua bolha estiver maior que o jogo fica mais desafiador. Por isso, é possível deixar tudo em câmera lenta com um pequeno movimento no iPhone - o que facilita e deixa ainda mais precisa a movimentação da sua bolha. Para evitar que o game fique repetitivo (e acredite, ele fica), existem outros modos de jogo que colocam alguns obstáculos ou estabelecem circunstâncias especiais para o jogador, como barreiras ou limitam a trajetória da bolha a uma elipse.







O gameplay interessante, apesar de se tornar um pouco repetitivo, aliado aos belos gráficos e bom áudio torna Osmos um dos melhores jogos disponíveis para o iPhone. Por apenas 3 dólares, vale a pena conferir este criativo e diferente puzzle.•

AJUDE A ARKADE A CONTINUAR CRESCENDO

CLIQUE E RECOMENDE PARA SEUS SEGUIDORES NO twitter

ARKADE
@REVISTAARKADE

BIONIC COMMANDO

Games do gênero plataforma geralmente se resumem a andar, pular e enfrentar inimigos. Mas o que acontece quando um jogo deste gênero não permite que o jogador pule com seu personagem? Acontece em Bionic Commando, game lançado em 1987 pela Capcom para arcades e que depois ganhou versões para Atari, Amiga e Commodore.

Bionic Commando se situa dez anos após uma Guerra Mundial, onde duas facções opositoras disputaram o domínio mundial. O jogador entra no papel de um soldado modificado sem nome, que possui um gancho biônico no lugar do braço esquerdo - acessório que é a principal arma do soldado. Curiosamente, para tentar emplacar o jogo nos Estados Unidos, a Capcom se referia ao herói como Super Joe, sendo que na verdade ele não possuía um nome.

Como não é possível pular com o personagem, o gamer precisa utilizar a tal garra biônica para alcançar plataformas e atravessar buracos. Bionic Commando possuía apenas 4 fases, sendo que na última, nosso herói deve impedir o lançamento de um míssil antes de enfrentar o chefão final. O game original rendeu outros 5 games, incluindo uma sequência lançada em 2009 para Xbox 360, PlayStation 3 e PC.•

Microscópio Olho

Com um aumento de até 200 vezes, este microscópio digital é ligado no computador via USB e transmite para a sua tela o objeto ampliado. Agora nada mais escapará da sua curiosidade.

Preço: US$ 44.89
Onde encontrar: chinavasion.com

Pen Drive Cabo

Isto é um cabo USB quebrado, certo? Errado! É na verdade um pen drive de 2gb disfarçado especialmente para camuflar seus arquivos. Só cuidado para não jogarem fora.

Preço: US$ 29.95
Onde encontrar: x-tremegeek.com

DIVULGUE SEUS PRODUTOS AQUI: CONTATO@ARKADE.COM.BR

Dimmer Star Trek

Se você é futurista e gostaria de ter suas luzes comandadas por voz assim como em Star Trek, este gadget foi feito para você. Ele possui três níveis de intensidade de luz e atende por comandos simples de voz.

Preço: US$ 69.99
Onde encontrar: kleargear.com

Relógio Binário

Somente um geek de verdade é capaz de decifrar as horas que este relógio marca. Com um design hi-tech inspirado em circuitos digitais, ele utiliza marcação binária, a linha de cima marca a hora e a de baixo os minutos.

Preço: US$ 69.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Planetário

Gostaria de ver o céu mas mora no centro da cidade? Este planetário portátil projeta mais de 10 mil estrelas e constelações no seu quarto, sala, banheiro (WTF!?) ou onde sua imaginação permitir!

Preço: US$ 149.95
Onde encontrar: x-tremegeek.com

COSTUME QUEST
PSN, LIVE

Seguindo a tendência dos criativos games para PSN e XBLA, a THQ e a Double Fine lançaram Costume Quest, um RPG de ação baseado no Dia das Bruxas. A história é bem simples: o jogador controla um irmão mais velho, que ficou responsável por cuidar do caçula da família enquanto os dois vão atrás de doces no Halloween. O problema é que um monstro viciado em açúcar sequestra o irmão mais novo e cabe ao jogador resgatar o menino antes do toque de recolher. Com um estilo gráfico muito interessante, baseado em cel-Shading, Costume Quest alia elementos de jogos de ação com a customização e criação de personagens característica de RPGs. Costume Quest pode ser adquirido por 15 dólares tanto na PSN quanto na XBLA.

SUPER MEAT BOY
LIVE

Super Meat Boy é um jogo de plataforma que compatilha muito mais do que apenas as iniciais de Super Mario Bros. Nele, você controla Meat Boy, um cubo de carne que está em sua jornada para salvar Bandage Girl, sua namorada. Tal qual os games de Mario, são apenas dois comandos em Super Meat Boy: correr e pular. Mesmo com tanta simplicidade nos controles, o jogo é bastante desafiador e difícil, fazendo com que qualquer errinho seja crucial - e olha que não existem checkpoints durante as fases. Apesar de não ter multiplayer, é divertido jogar com seus amigos, pois assim cada um tem uma chance de tentar escapar das armadilhas e passar pelas fases. Super Meat Boy sai por 15 dólares (1200 MS Points) na Live Arcade.

SWORDS & SOLDIERS
PSN, WIIWARE

O gênero RTS é um que se estabeleceu bem nos PCs, pois é muito mais fácil dar ordens com um teclado do que com um DualShock 3. Mas alguns jogos ousam desafiar isto. Um exemplo é Swords & Soldiers, um RTS 2D da Ronimo Games. São três civilizações diferentes: Vikings, Astecas e Chineses, cada uma com unidades específicas e uma campanha de 10 missões. Por ser em sidescrolling, o game traz controles bastante simplificados e fáceis de entender. As missões começam com um número limitado de unidades e melhorias vão surgindo conforme a batalha se desenrola. O jogo não é tão complexo quanto um StarCraft, mas diverte bastante e parece ter sido feito sob medida para consoles. Swords & Soldiers custa 10 dólares em ambas redes.

DR. MARIO ONLINE RX
WIIWARE

Quando se fala de puzzles, a série Dr. Mario sempre figura entre as melhores. A versão da franquia para WiiWare, chamada Dr. Mario Online Rx, mantém esta tradição, trazendo dois modos de jogo muito divertidos. Um deles é o Dr. Mario conhecido de todos, onde pílulas vão caindo pela tela e o jogador vai empilhando elas para eliminá-las. O outro modo é o Virus Buster, onde múltiplas pílulas vão aparecendo e os jogadores vão utilizando elas para completarem seus jogos. O game, no entanto, traz umas escolhas estranhas: enquanto que o primeiro modo permite multiplayer online para 2 jogadores, o segundo só traz multiplayer cooperativo local de 4 jogadores. Mesmo assim, Dr. Mario Online Rx vale os 10 dólares que custa.

DENGUE

A dengue é uma doença infecciosa febril aguda causada por um vírus da família Flaviridae e é transmitida através do mosquito Aedes aegypti, também infectado pelo vírus. Atualmente, a dengue é considerada um dos principais problemas de saúde pública de todo o mundo.

A doença possui quatro variações principais. As mais comuns e perigosas são a Dengue Clássica, que causa febre alta, dores de cabeça, cansaço, dor muscular e nas articulações, indisposição, enjoos, vômitos, manchas vermelhas na pele e outros sintomas; e a Dengue Hemorrágica, que é semelhante à Clássica, mas que após 3 ou 4 dias faz com que a pessoa comece a apresentar hemorragias internas, o que pode levar à morte. A pessoa acometida pela doença começa a apresentar os sintomas três dias após a infecção e pode sofrer ainda de inquietação, palidez, perda de consciência, sonolência e sinais de meningite.

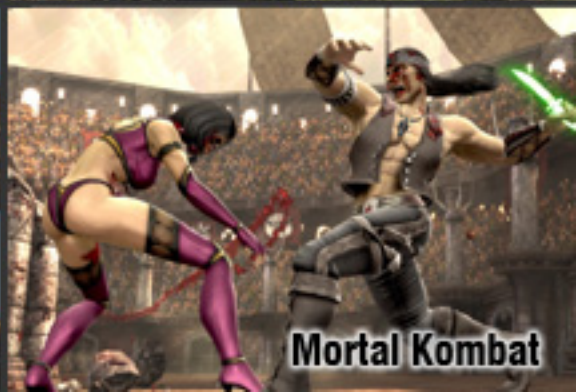
O melhor jeito de se prevenir contra a dengue é eliminar e evitar a proliferação do Aedes aegypti ainda na fase larval. O mosquito desova em locais que tenham água parada, portanto evite deixar água parada em latas, embalagens, copos plásticos, tampinhas de refrigerantes, pneus velhos, vasinhos de plantas, jarros de flores, garrafas, caixas d´água, tambores, latões, cisternas, sacos plásticos e lixeiras, entre outros, pois eles se tornam grandes focos de procriação do mosquito.

Game Over

Continue?

Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

PARCEIROS

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

Sob Controllers

GAMES GERAL

Rock Games
"Por que games é o nosso rock!"

Gamers Live
KEEP GAMING

XboxPLUS

NERDS SOMOS NOZES

Goluck com.br

OPS!FORUM .COM.BR

PRODUZIDO POR

Pixel3
EDITORA DIGITAL

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura